

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang media komunikasi di Indonesia saat ini semakin canggih dalam kehidupan masyarakat dan tidak dapat dihindarkan. Seperti bertambah banyaknya masyarakat yang menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi. Pada awalnya *smartphone* merupakan barang langka dan hanya kalangan tertentu yang memilikinya. Namun sekarang *smartphone* bukanlah barang langka dan hampir setiap orang memilikinya.

Smartphone digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi sebagai alat untuk membantu segala kegiatan, baik pekerjaan, hiburan, dan lainnya. Tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, *smartphone* juga dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Tidak hanya dampak baik yang dibawa oleh *smartphone*, tetapi dampak buruknya juga ada. Dampak buruk *smartphone* bagi siswa sekolah dasar antara lain adalah dapat menjadikan siswa malas karena bermain *smartphone* sehingga membuat siswa lupa akan kewajibannya yaitu belajar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin membuat aplikasi untuk membantu siswa sekolah dasar dalam belajar terutama dalam mata pelajaran bahasa inggris sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar dengan judul aplikasi "Pembuatan *Game* Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Unity". Aplikasi ini diharapkan dapat membuat siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar terutama dalam mata pelajaran bahasa inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat *game* edukasi bahasa inggris untuk siswa Sekolah Dasar yang berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya kompatibel dengan ponsel yang berbasis android dengan versi 4.2 ke atas.
2. Aplikasi ini digunakan untuk pembelajaran bahasa inggris untuk siswa usia sekolah dasar.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *unity personal edition*.
4. Aplikasi memiliki setidaknya 180 soal.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat siswa tidak hanya sekedar bermain tetapi juga belajar.
2. Membantu siswa dalam belajar bahasa inggris.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Dibawah ini metodologi penelitian yang digunakan dalam menyusun dan menganalisa penelitian ini :

A. Metode Penelitian

- *Experimental Method*

Merupakan bentuk penelitian yang berusaha untuk mengisolasi dan melakukan control setiap kondisi – kondisi yang relevan dengan situasi yang diteliti kemudian melakukan pengamatan terhadap efek atau pengaruh ketika kondisi – kondisi tersebut dimanipulasi.

B. Pengumpulan Data

- *Metode Studi Literatur*

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan memahami berbagai literatur seperti buku, situs – situs internet dan berbagai bahan lain yang berkaitan dengan topik penelitian.

C. Analisis Data

- *Kualitatif*

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan cara memilah – milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, menemukan apa yang penting dan memutuskan apa yang dapat diceritakan digunakan.

D. Metode Pengembangan

- *Extreme Programming*

Alasan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* karena sifat dari aplikasi yang di kembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi :

a. *Planning / Perencanaan*

Pada tahap perencanaan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu untuk memahami konteks bisnis dari sebuah aplikasi. Selain itu pada tahap ini juga mendefinisikan output yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan.

b. *Design / Perancangan*

Pada metode ini penulis menekankan pembuatan design aplikasi sederhana.

c. *Coding / Pengkodean*

Penulis merancang system dengan menuliskan source code untuk aplikasi yang akan dibuat.

d. *Testing / Pengujian*

Pada tahapan ini lebih fokus pada pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi.

1.5.1 Metode Analisis

Metode yang digunakan yaitu analisis SWOT dan analisis kelayakan sistem. Dalam analisis SWOT akan membahas tentang *Strength* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), dan *Threats* (Ancaman). Dalam analisis kelayakan sistem akan membahas tentang kelayakan teknologi, kelayakan operasional, dan kelayakan hukum.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dengan melakukan *design user interface* dan *UML*.

1.5.3 Metode Testing

Untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan yang ada, maka dilakukan pengujian aplikasi agar semua fitur dapat berjalan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan adalah *game testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab, berikut ini adalah uraian dari lima bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu yang diteliti. Tinjauan Umum menguraikan tentang gambaran objek penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai analisis SWOT *Strenghts* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Kesempatan), *Threats* (Ancaman).

Serta berisi mengenai perancangan struktur aplikasi, perancangan UML, perancangan layouting aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan penulis bagi peneliti selanjutnya.

